■ SCHLECHTE ZEITEN, GANZ SCHLECHTE ZEITEN Die Kult-Seifenoper zelebriert allabendlich jene kleinen und großen Tragödien, mit denen Sie auch als Sims-Spieler konfrontiert werden.

„Geht nicht" - gibt's nicht

Verglichen mit dem täglichen Wahnsinn bei den Sims wirkt „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" wie ein Kindergeburtstag.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Maxis ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 10. Februar 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Zehn Karrieren
- Acht Bedürfnisse (Hunger, Spaß etc.)
- Sechs Fähigkeiten
- Sims altern nicht
- Babys gibt's nur auf „Bewährung"
- Zehn bebaubare Grundstücke
- Häuser zum Selbergestalten
- Über 150 Einrichtungsgegenstände
- Zusatz-Ausrüstung per Download

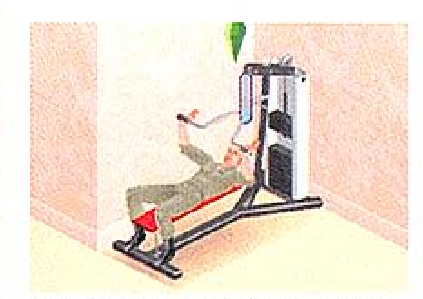




FINGERÜBUNGEN Durch regelmäßiges Üben am Piano steigern Sie die Kreativität. Für den Beruf unserer Testperson (Medizinerin) ist dies unbedingte Voraussetzung, um aufsteigen zu können.

Auf dieses Spiel von *SimCity*-Erfinder Will Wright haben Sie sich zu Recht gefreut: In *The Sims* lässt er Sie den Tagesablauf chronisch abgebrannter Junggesellen, turbulenter Großfamilien und frischverliebter Pärchen organisieren – inklusive wilder Partys, heißer Affären und Nachwuchsfreuden. Die Abenteuer der Sims: Quirliger als eine Schubkarrenladung Furbys, komplexer als manches Möchtegern-Rollenspiel und mit Sicherheit eines der originellsten Aufbau-Spiele, die jemals in PC Games vorgestellt wurden.

Ding-dong: „Hallo, ich bin Cindy!". Kaum sind die ersten Möbel abgeladen, stehen auch schon die Anwohner vor der Tür und sind neugierig auf ihren neuen Nachbarn, unseren „Robert". Nacheinander heißen ihn willkommen: Eddie und Tom von



DURCHHALTEN! Ohne Muckis kann man eine Karriere beim Militär vergessen.



GUTE UNTERHALTUNG Dieser Junggeselle hat sich mit dem letzten Schrei in Sachen Unterhaltungselektronik ausgestattet: Den Flachbildfernseher können Sie sich allerdings erst leisten, wenn Sie entsprechend gut verdienen.

nebenan, die Familie Schmidt und eben jenes zauberhafte Geschöpf, das an den kommenden Abenden regelmäßig zu einem Plausch vorbeikommen wird. Einige Spielstunden, viele Geschenke und verliebte Blicke später: Cindy zieht mit Sack und Pack bei Robert ein. Was sich wie eine handfeste Romanze anlässt, scheitert schneller als erwartet aufgrund unvorhersehbarer Komplikationen: Lebensabschnittsgefährtin Cindy mag zwar eine exzellente Hausfrau und Köchin sein, outet sich aber auch als unausstehliche Furie. Außerdem wurde sie des Öfteren turtelnd mit einer Arbeitskollegin gesehen und schaltet unaufgefordert vom Actionkanal zu den Krimis um - so geht's ja nicht! Klarer Fall: Die Frau muss weg! Nach einigen hässlichen Streitgesprächen wird sie von Jack kurzerhand aus der Wohnung geworfen. Was zur Folge hat, dass sein Single-Domizil schon nach wenigen Tagen aussieht wie nach einer Wasserstoffbombenexplosion: Verstopfte Toiletten, großzügig verstreute Pizzareste, überlaufende Waschbecken, unbezahlte Rechnungen, kurz: das Resultat durchzechter Nächte mit den Kumpels vor dem Fernseher. Weil Tom und Eddie sowieso fast täglich aufschlagen und den Kühlschrank leerräubern, keimt die glorreiche Idee auf, eine Wohngemeinschaft zu gründen. Ein hoffnungslos untalentierter Schauspieler, ein gesuchter Bankräuber und ein überarbeiteter Kellner - wenn das mal gut geht ...

Solange Sie Ihrem Sim alle Wünsche erfüllen, wird er sich Ihren Anweisungen nicht widersetzen

Genauso gut hätte es aber auch passieren können, dass Cindy und Robert heiraten, fünf Kinder in die Welt setzen und schon bald aus ihrem Wohnklo mit Kochnische in einen feudalen Bungalow ziehen. Oder dass es zwischen Robert und Eddie „funkt". Oder dass aus dem unscheinbaren Robert ein gefeierter Superstar wird. Ein richtiges Spielziel gibt es bei *The Sims* nicht - trotzdem kann man natürlich auf selbstgesteckte Ziele hinspielen: viel Geld verdienen, eine Großfamilie gründen, einen illustren Freundeskreis aufbauen, in eine schicke Wohnung ziehen oder beruflich vorankommen.

Ihr Vorteil als Regisseur dieser gigantischen Seifenoper, die sich in 3D-„Puppenhäusern" abspielt: Die Hauptdarsteller, die „Sims", tanzen (meist) nach Ihrer Pfeife - sofern Sie auf ihre Empfindungen, Fähigkeiten und Wünsche Rücksicht nehmen. Hunger, Blasendruck, Komfort, Energie, Hygiene, Umgebung, Kommunikation und Spaß - das sind die acht Faktoren, auf die es ankommt. Mangelnder Schlaf lässt jeden Sim mitten auf dem Flur einnicken. Zu wenig Kontakt mit Freunden macht ihn depressiv. Eine dunkle Höhle ohne Fenster und Beleuchtung senkt den Wohnwert und sorgt für Unzufriedenheit. Und falls er mal dringend „muss" und Sie ihn mit anderen Beschäftigungen aufhalten, kann es sogar vorkommen, dass sich um seine Füße herum eine unübersehbare Pfütze bildet.

Beim Spielstart bringt man Ihnen mittels Tutorial-Familie bei, was Sie über Sims im Allgemeinen und deren Alltag im Speziellen wissen müssen. Wie man mit anderen Personen plaudert. Warum die tägliche Dusche so wichtig ist. Wie man eine Mahlzeit zubereitet. Weshalb man mit einem Multimedia-PC eine Menge Spaß haben kann. Warum man neuen Bekanntschaften tunlichst nicht sofort um den Hals fallen sollte. Was es bringt, einen größeren Fernsehapparat anzuschaffen. Dass der Sim mehrere erteilte Befehle nacheinander abarbeitet und Sie ihn dabei jederzeit unterbrechen können.

Die Steuerung ist so herrlich logisch und eingängig, dass man allein mit Ausprobieren sehr weit kommt. Der Sim soll schlafen gehen? Bett anklicken. Pizza bestellen? Telefon wählen, „Dienste", „Pizzadienst", und schon wenige Minuten später klingelt der Lieferant an der Haustür. Mit der Zeit lernt man, wie sich das Leben der Sims effektiver gestalten und unnötige Klickerei vermeiden lässt. Beispiel Unterhaltung: Einen gelangweilten Sim können Sie selbstverständlich zum Bücherregal schicken. Cle-

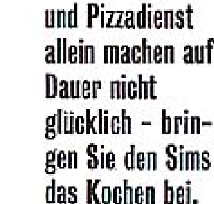


GASTFREUNDLICH Wer sich nette Gäste (hier: zwei sportliche Zwillinge) einlädt, sollte sich wie Paul auch um die Bewirtung kümmern.



ALLES MEINS Dieses bereits recht ansehnliche Haus wird von unserer „Petra" bewohnt, die sich neben dem Allernötigsten bereits eine Staffelei und eine Mikrowelle gegönnt hat.

THERE IS A PARTY Bei den flotten Rhythmen, die aus dem Kofferradio dudeln (wählen Sie zwischen Country, Rock oder Samba), hält's den Gastgeber nicht lange auf dem Stuhl: Zusammen mit der Nachbarin schwingt er das Tanzbein, während seine Frau mit ihrer Bekannten offensichtlich über die Friedenspolitik diskutiert.



Kartoffelchips und Pizzadienst allein machen auf Dauer nicht glücklich - bringen Sie den Sims das Kochen bei.

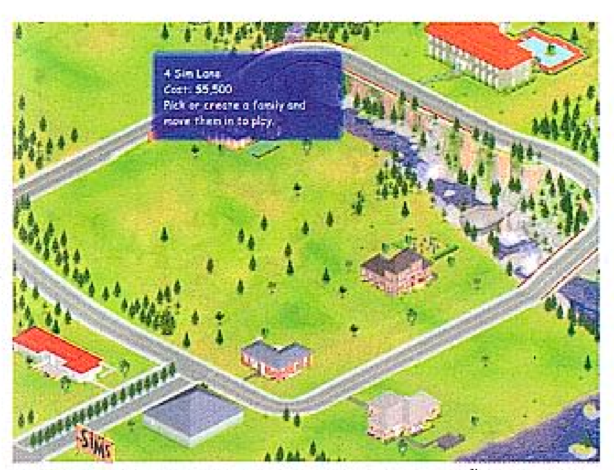


SCHLÄFRIG IN SEATTLE Das Ehepaar erholt sich von einer anstrengenden Hausparty.



DAMENKRÄNZCHEN Unsere dicksten Freundinnen machen sich über den Kühlschrank her.

REDEMARATHON Die Symbole links oben zeigen die Reihenfolge der Gesprächspartner.



AUF GUTE NACHBARSCHAFT Das komplette Viertel im Überblick: Auf den leeren Flächen können Sie neue Häuser konstruieren.



Ausziehen, Umziehen, Abreißen, neu bauen: wer wo in „Ihrem" Viertel wohnt, haben Sie selbst in der Hand

BAUKASTEN Die Charakterpunkte machen jeden Sim zur einzigartigen Persönlichkeit.

verer wäre es, ihn gegen einen Mitbewohner Schach oder Basketball spielen zu lassen – das macht bereits zwei Sims glücklich. Ganz zu schweigen von einer gemütlichen Fernsehcouch, auf der die ganze Familie Platz findet.

Mit Hilfe von Symbolen wechseln Sie zwischen den Hausbewohnern; Sims, die Sie im Moment nicht steuern, gehen weitgehend eigenständig ihrem Alltag nach, leisten sich aber zuweilen deftige Schnitzer – wer noch nie einen Herd bedient hat, löst vielleicht einen Küchenbrand aus, kann die Feuerwehr nicht mehr rechtzeitig anrufen und fällt den Flammen zum Opfer. Was man gegen fortgeschrittenere Tücken des Alltags unternehmen kann, darauf kommt man früher oder später selbst: Familienmitgliedern, die permanent verschlafen, kauft man einfach einen Wecker. Wer von Einbrechern heimgesucht wird, investiert sinnvollerweise in eine Alarmanlage. Dass man den Fernseher ausschalten sollte, bevor man zu Bett geht, versteht sich ebenfalls von selbst.

Kleiderschränke und Kühlschränke werden automatisch bestückt – und jede Entnahme kostet Geld. Wer also beim Öffnen des Gefrierfachs nicht ins Leere greifen will und seinen Sims regelmäßig neue Möbel, Mikrowellen, Spülmaschinen, Badewannen und Pflanzen gönnen möchte, sollte zumindest EINEN Berufstätigen beschäftigen. Durch einen Blick



SCHÖNE SCHANDE Wird das Betätigen der Spülung vergessen, muss Mutti der verstopften Toilette mit dem Gummisauger zu Leibe rücken.

Schöner wohnen

Wer ein schlichtes Malprogramm bedienen kann, kommt auch mit dem „Baumodus" zurecht, der Sie zum Architekten der Sims-Unterkünfte macht.

Wer keine der vorgefertigten Wohnungen nutzen will, baut sich ein individuelles Häuschen – kleine Grundstücke sind schon preiswert zu haben. Bei Bedarf (Nachwuchs, Einzug von Partnern etc.) können Sie es jederzeit problemlos an- und ausbauen: Ein zusätzliches Zimmer, ein zweites Stockwerk, Säulen, bessere Teppiche und Tapeten, einen Swimmingpool und elektronische Gimmicks, die das Leben lebenswerter machen. Prinzipiell gilt: Je edler und damit teurer die Ware, desto positiver die Auswirkungen. Einrichtungsgegenstände dürfen jederzeit verkauft, verlegt oder gedreht werden; Gleiches gilt für Mauern, Zäune und Fenster.



Die Grund- und Zwischenmauern werden einfach mit festgehaltener Maustaste aufgezogen.



In Küche und Bad verlegen Sie Fliesen, im Wohn- und Schlafbereich empfiehlt sich Teppich.



Setzen Sie Fenster und Türen ein, damit das Sonnenlicht für ordentlich Helligkeit sorgt.



Verpacken Sie das hässliche Mauerwerk mit Ziegeln, Tapeten und Holzverkleidungen.



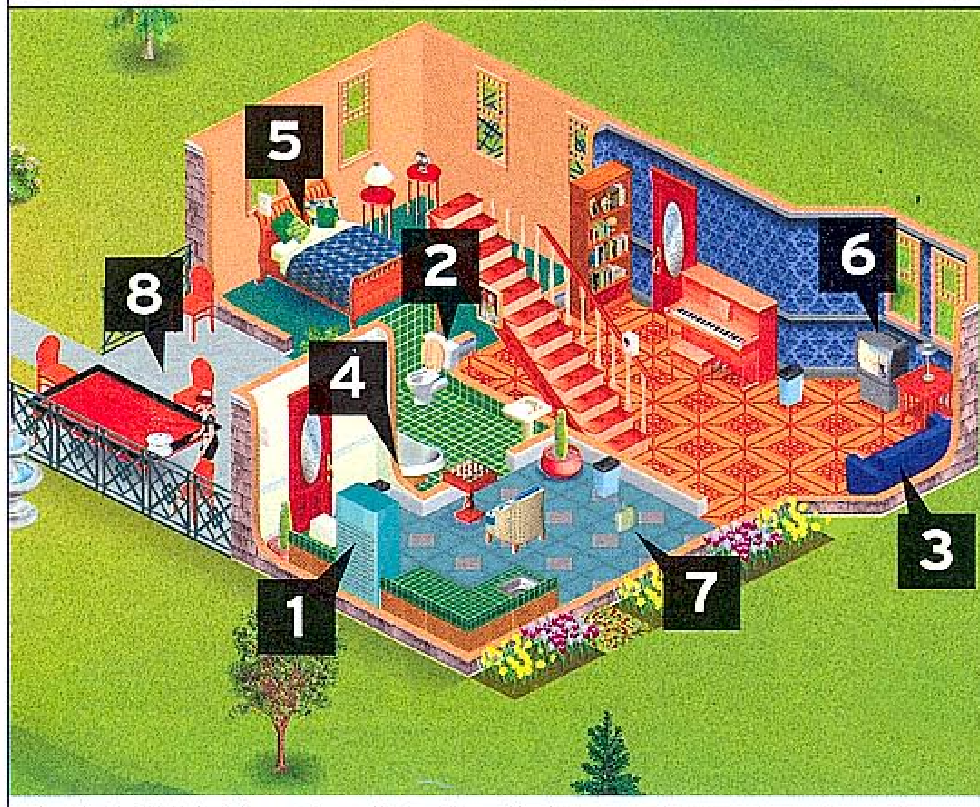
Zum Schluss sorgen Sie für eine Überlebens-Grundausstattung: Toilette, Bett, Kühlschrank.



Fertig – Ihre Sims können einziehen! Bei so einer schicken Wohnung wird es nicht lange dauern, bis die ersten Nachbarn vorbeischneien.

Dringende Bedürfnisse

Ganz schön anspruchsvoll, so ein Sim: Um ihn beruflich und persönlich voranzubringen, sollten Sie sein Heim so gemütlich und zweckmäßig wie irgend möglich einrichten.



Mit mehr als 150 Materialien und Gegenständen können Sie ein Haus verschönern und ausstatten – weitere wird Maxis auf der *Sims*-Website zum Download bereitstellen. Worüber sich die Sims freuen, worüber sie sich ärgern – und was Sie tun können, um die acht Grundbedürfnisse der Sims zu erfüllen:

1. Hunger

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Kühlschrank, Herd, Pizzadienst, Kochen lernen (mit Kochbüchern)	Keine Mikrowelle, kein Herd, kein Kühlschrank

2. Blasendruck

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Funktionstüchtige Toilette	Toilette ist besetzt, verstopft oder nicht rechtzeitig erreichbar

3. Komfort

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Badewanne, Bett, Sofa, bequemer Stuhl	Keine oder zu wenig Sitzgelegenheiten, Lärm

4. Hygiene

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Badewanne, Schwimmbecken, Waschbecken, Dusche	Defekte Dusche, besetztes Bad, Fremde im Badezimmer

5. Energie

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Bett, Kaffee-/Espressomaschine	Zu kurze Schlafphasen, lärmende Radios und TV-Geräte

6. Spaß

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Fernsehapparat, Stereoanlage, Flipper, Billard, PC, Buch,	keine Unterhaltungselektronik weit und breit

7. Soziales Bedürfnis

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Telefon zum Verabreden mit anderen Sims, ausgiebige Dialoge	Single-Dasein, keine Partys, kein Kontakt zur Außenwelt

8. Raum

Gute Zeiten:	Schlechte Zeiten:
Helle Zimmer, Fenster, Lampen, Pflanzen, Bilder, Tapeten, Bodenbeläge	Müll, schmutziges Geschirr, Lärm, kaputte Geräte, Pfützen, Dunkelheit



AUF TUCHFÜHLUNG Umarmungen gelten als deutliches Zeichen der Zuneigung.



HERZKLOPFEN Na, wer sagt's denn – der erste Kuss war nur eine Frage der Zeit.



BUND FÜRS LEBEN Unser Romeo fasst sich ein Herz und hält um die Hand seiner Liebsten an.



EINMAL LEBENSLÄNGLICH Nach kurzer Bedenkzeit willigt die Angebetete ein.



SCHACH MATT! Die Säule zeigt an, wie das logische Verständnis zunimmt.



ROLLENTAUSCH Papa büffelt in Kochbüchern, Mama vertieft ihr technisches Wissen.

in die Zeitung oder Online-Recherche findet sich schnell ein Job. Solange man jeden Tag pünktlich am Arbeitsplatz erscheint, kann man es weit bringen. Beförderungen sind gleichbedeutend mit höherem Gehalt, doch dies setzt bestimmte Eigenschaften – beispielsweise Logik, Muskelmasse oder Kreativität – voraus, die man sich in Heimarbeit aneignet. Durch engagiertes Malen an der Staffelei oder ausgiebiges Klavierspielen wird beispielsweise der Einfallsreichtum gesteigert und eine Hantelbank macht aus einem Waschbär- einen Waschbrettbauch.

Zehn Karrieren warten auf die Sims: Wer eine kriminelle Laufbahn bevorzugt, fängt als Taschendieb an, bewährt sich als Fluchtwagenfahrer, macht als Bankräuber weiter und ist irgendwann als Fälscher oder gar Bandenboss tätig. Aufstiegschancen bieten die Branchen Business, Unterhaltung, Polizei, Kriminalität, Medizin, Militär, Politik, Sport und Abenteuer, wo Sie sich vom Bungee-Jumping-Assistenten bis zum Schatzsucher hocharbeiten. Vom Arbeitsleben selbst bekommen Sie kaum etwas mit: Die Person wird zur vereinbarten Uhrzeit mit einem Wagen abgeholt (ein Kellner hat andere Schichten als ein Stationsarzt) und anschließend wieder nach Hause gebracht. Während dieser Zeit können Sie sich um Frau, Kindern und sonstigen Mitbewohnern widmen. Prinzipiell besteht jeder Tag im SimCity-Land aus 24 Stunden à 60 Minuten – sieben Tage die Woche, Tag und Nacht, allerdings ohne Wochenenden. Drei Geschwindigkeitsstufen sorgen dafür, dass Schlaf- und Arbeitsphasen rasch übersprungen werden und mehr Zeit für die wichtigeren Dinge bleibt.

Kommen wir zu dem, was Sie sicherlich am brennendsten interessiert: Annäherungsversuche, Flirtereien, leidenschaftliche Küsse, heimliche Affären und fiese Intrigen. Also: Wenn sich Sims angeregt miteinander unterhalten und die „Chemie" stimmt,



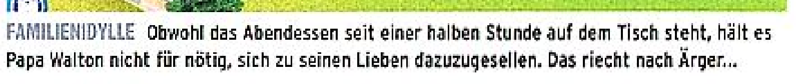
WER ZU SPÄT KOMMT Schulbus und Auto holen Ihre Sims zum vereinbarten Zeitpunkt ab. Einmal darf man verschlafen oder den Chauffeur versetzen; sollte sich der Fauxpas wiederholen, droht der Rausschmiss.

Wohnungseinbrüche, Brände, Rohrbrüche und verstopfte Toiletten: Ihren Schützlingen bleibt aber auch nichts erspart

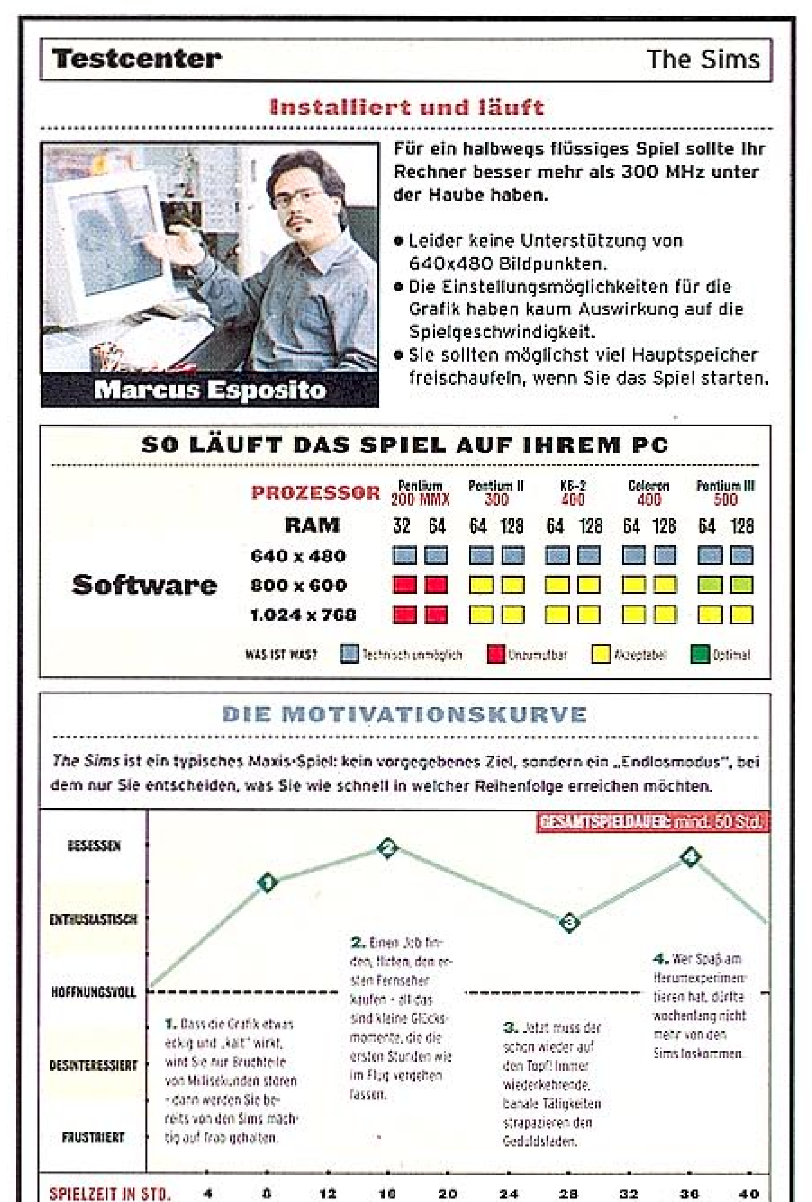


FEUER UND FLAMMEN Herd oder Kamin unbeaufsichtigt gelassen – schon ist's passiert. Tipp: Gönnen Sie sich einen Feuermelder.





FAMILIENIDYLLE Obwohl das Abendessen seit einer halben Stunde auf dem Tisch steht, hält es Papa Walton nicht für nötig, sich zu seinen Lieben dazuzugesellen. Das riecht nach Ärger…



Testcenter The Sims

Installiert und läuft

Marcus Esposito

Für ein halbwegs flüssiges Spiel sollte Ihr Rechner besser mehr als 300 MHz unter der Haube haben.

- Leider keine Unterstützung von 640x480 Bildpunkten.
- Die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik haben kaum Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit.
- Sie sollten möglichst viel Hauptspeicher freischaufeln, wenn Sie das Spiel starten.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Software	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

The Sims ist ein typisches Maxis-Spiel: kein vorgegebenes Ziel, sondern ein „Endlosmodus", bei dem nur Sie entscheiden, was Sie wie schnell in welcher Reihenfolge erreichen möchten.

GESAMTSPIELDAUER: mind. 50 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

SPIELZEIT IN STD. 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40

1. Dass die Grafik etwas eckig und „kalt" wirkt, wird Sie nur Bruchteile von Millisekunden stören – dann werden Sie bereits von den Sims mächtig auf Trab gehalten.

2. Einen Job finden, flirten, den ersten Fernseher kaufen – all das sind kleine Glücksmomente, die die ersten Stunden wie im Flug vergehen lassen.

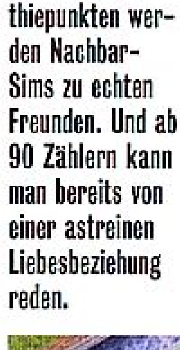
3. Jetzt muss der schon wieder auf den Topf! Immer wiederkehrende, banale Tätigkeiten strapazieren den Geduldsfaden.

4. Wer Spaß am Herumexperimentieren hat, dürfte wochenlang nicht mehr von den Sims loskommen.



DAS KÖNNEN SIE AUCH Per downloadbarer Gratis-Software von der Sims-Website binden Sie selbst entworfene Tapeten und Teppiche ein.

verbessern sich die gegenseitigen Sympathiewerte; auf den Inhalt der Gespräche haben Sie allerdings keinen Einfluss. Beleidigungen, Komplimente und Fachsimpeleien lassen die Sympathiesäule heftig nach oben oder unten ausschlagen, aber auch Gesten wie Kitzeln, Schultern massieren, Witze reißen, Umarmen, Küssen, Veräppeln, Erschrecken oder Trösten verfehlen ihre Wirkung nicht. Unter 50 Punkten gilt man als „Bekannter", anschließend als Freund, ab 70 Punkten knistert's bereits ganz gewaltig und zwischen 90 und 100 kann für nichts mehr garantiert werden. Gleichgeschlechtliche Lebensgemeinschaften sind – legt man's darauf an – genauso denkbar wie klassische Vater-Mutter-Kind-Familien, Fünf-Mann-WGs oder Single-Haushalte, deren Bewohner bei Bedarf auf einen (Seiten-) Sprung beim Nachbarn vorbeischauen. Kommt auf wundersame Weise ein Baby zustande, muss man sich für einen Namen entscheiden und anschließend einige Spieltage mit Füttern, Spielen, Singen und wenig Schlaf durchstehen. Wer sich bewährt, hat anschließend ein schulpflichtiges Kind zu versorgen; vernachlässigte Säuglinge holt hingegen das Jugendamt ab. Mann/Mann- beziehungsweise



Ab 50 Sympathiepunkten werden Nachbar-Sims zu echten Freunden. Und ab 90 Zählern kann man bereits von einer astreinen Liebesbeziehung reden.



AUF DEM SPRUNG Das allmorgendliche In-die-Gänge-kommen lässt nicht viel Zeit, um ein großzügiges Frühstück zuzubereiten – häufig muss sich Ihr Sim mit einer Tüte Chips begnügen.



SCHÖNHEITSSCHLAF Dieses Ehepaar hat das Schlafgemach bereits komplett mit Kommode, Lavalampe und Wecker ausgestattet.



NETTE GESTE Die selbstgebackenen Törtchen auf dem Tisch haben uns die drei Damen mitgebracht, die sich mit der Gastgeberin angeregt über Musik unterhalten. Die Beziehungen zu diesem Trio erkennen Sie in der Statusleiste.

Frau/Frau-Liaisons müssen auf Adoptionsangebote hoffen.

Fühlt man sich anfangs mit dem Management einer einzelnen Person ordentlich ausgelastet, sollte man sich früher oder später auch um das Leben der Nachbarn kümmern. Denn nur mit Beziehungen und Kontakten kommt man beruflich voran. Zwischen den zehn Sims-Grundstücken können Sie jederzeit hin- und herspringen, indem Sie den bisher gemanagten Haushalt dem Computer übergeben. Der kümmert sich darum, dass der erreichte Lebensstandard

Wenn Sie keine Lust mehr auf einen aufmüpfigen Sims haben, wechseln Sie kurzerhand den Haushalt.

und alle Kontakte erhalten bleiben. Wie sich die Nachbarschaft zusammensetzt, legen Sie selbst fest: Sind Sie einer Familie überdrüssig, werfen Sie sie einfach raus oder lassen sie in ein größeres Haus umziehen. Oder Sie reißen ein Gebäude einfach ab und entwerfen auf dem nun leeren Grundstück ein völlig neues – alles kein Problem. Bewohner und Familien kreieren Sie mit dem Editor: Kind oder Erwachsener, farbig oder weiß, männlich oder weiblich, aufgeschlossen oder schüchtern, schlampig oder reinlich und so weiter. Vielleicht probieren Sie mal eine allein erziehende Mutter mit vier Kindern aus. Oder einen chronisch missmutigen Single. Oder drei Männer und ein Baby. Oder oder oder ...

Petra Maueröder

MEINUNG

Die Sims lassen niemanden kalt – egal, welche Genres man üblicherweise bevorzugt

Petra Maueröder

„Warum pennt der denn auf dem Fußboden?", „Bagger doch mal die Blondine an!", „Solltest du nicht langsam mal wieder die Goldfische füttern?", „Ooops, seine Frau wird eifersüchtig..." – es passiert nicht allzu oft, dass abgebrühte Berufskritiker beim Über-die-Schulter-gucken völlig aus dem Häuschen geraten, hektisch durcheinander schnattern, kichern und glucksen. Wie faszinierend die kleine simulierte Welt der Sims tatsächlich ist, zeigt sich, sobald man sich davon losgerissen hat: Selbst wenn man nicht am PC sitzt, grübelt man darüber, was man seiner Familie als nächstes kauft und welche Fähigkeit es sich zu trainieren lohnt. *The Sims* überschüttet Spontan-Drauflos-Spieler mit Erfolgserlebnissen am laufenden Band („Es ist ein Junge!!"), doch mit zunehmender Spieldauer ist eine gehörige Portion Geduld vonnöten – Tätigkeiten, die man anfangs mit Begeisterung erledigt (duschen, kochen, Zeitung lesen, Briefkasten leeren etc.), können mitunter als lästig empfunden werden. Was nichts an der Genialität der Sims ändert: Diese geballte Ladung Spielwitz sollten Sie sich auf gar keinen Fall entgehen lassen!



MEINUNG

Bei diesem Spiel schlagen zwei Herzen in meiner Brust

Thomas Borovskis

Um mich vom Alltagsgrau abzulenken, versetze ich mich in den grauen Alltag anderer Menschen. Klingt irgendwie paradox – funktioniert aber, wie der Erfolg von Seifenopern a la „GZSZ" beweist. Genau wie Kollegin Maueröder war ich von der ersten Minute an von den durch und durch sympathischen Sims hingerissen: Die Entfaltungsmöglichkeiten, die sich dem Spieler bieten, sind schier unendlich. Allerdings schlich sich nach der ersten Verblüffung auch eine gewisse Enttäuschung bei mir ein: Müssen sich mein(e) Schützling(e) denn wirklich so unselbstständig verhalten wie kleine Kinder? Warum gibt es keinen Tagesplaner, mit dem der Spieler wenigstens die Grundbedürfnisse seiner Sims automatisieren kann? Warum spielt sich ausschließlich alles in den eigenen vier Wänden ab? Warum gibt es kein freies Wochenende? Zudem sind mir die kleinen „Spießer" teilweise etwas zu brav, ihr Leben etwas zu geradlinig und steril. Karriere und wirtschaftlicher Aufstieg sind letztlich das einzige Lebensziel der Sims – und da habe ich eben so meine Identifikationsprobleme. Ich konnte mich dem Charme des Spiels aber trotzdem nicht entziehen. Wer über die oben genannten Kritikpunkte hinwegsehen kann, wird mit *The Sims* wochen- oder sogar monatelang seinen Spaß haben.



KEIN MEISTERDIEB Der ausgelöste Alarm hat rechtzeitig die Polizei herbeigerufen.



TESTURTEIL — The Sims

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The Sims** 3/2000 – Konkurrenzlos: So naheliegend und reizvoll die *Sims*-Spielidee erscheinen mag, so einzigartig ist sie bislang.
- **Creatures 3** 1/2000 – Den knuddligen Intelligenzbolzen ist nur mit viel Geduld beizukommen.
- **SimCity 3000** 3/99 – SimCity, Heimat der Sims: Am Reißbrett entstehen Mega-Städte.
- **Theme Hospital** 04/97 – Die Krankenhaus-Sim ist grafisch ähnlich, aber nicht halb so fesselnd
- **Lemmings Win 95** 05/96 – Kult: Retten Sie suizidgefährdete, blau-grüne Wusler vor dem Exitus.

GRAFIK .... Gut
Etwas kantig und steril, aber liebevoll animiert

SOUND .... Befriedigend
Es gibt nur wenig in The Sims, was KEIN Geräusch erzeugt.

STEUERUNG .... Sehr gut
Das Tutorial erklärt, was sich ohnehin von selbst erschließt.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘